A következő! Játékszabályzata

Gundel Takács Gábor új műsora 2013. szeptember 2-től minden hétköznap este 18.30-kor kerül sugárzásra az M1 képernyőjén. „Kérem a következőt!” – ez a felszólítás mindenkinek ismerős, aki valaha valahol sorban állt. Nos, itt az idő, hogy a játékos jelöltek felsorakozzanak, és Gundel Takács Gábor rendre szólítsa a következőt! Az 52 perces vetélkedő a spanyol és olasz csatornákon már nagy sikert aratott Next One! című játékos kvízműsor magyar változata. A stúdióban rengeteg versenyző álldogál a kígyózó sorban arra várva, hogy az előttük állók távozzanak, és ők is lehetőséget kapjanak, hogy kvízkérdések megválaszolása, illetve néhány játékos feladat megoldása által választhassanak a nyereménykerék 52 különböző tétele közül – ameddig csak bírják szusszal. A legtöbb pénzt gyűjtő felülhet a győztesek székébe, és ha nem üti ki senki, a műsor végén minden nap akár milliókat szerezhet egy idegőrlő finálében! Ha azonban valaki többször rosszul válaszol, vagy üldözi a balszerencse, távoznia kell a stúdióból, és máris jön A KÖVETKEZŐ!

A játék menete:

A színpaddal is rendelkező, látványos stúdióban jelentkezők állnak sorban egymás mögött sorukra várva. Középen áll a műsorvezető és a mindenkori játékos széke egymással szemben – kettejük között a játék egyik főszereplője: a nyereménykerék. A nyereménykerék 52 hengerében leginkább pénzösszegek bújnak meg összesen 100 millió forint értékben, de akad néhány meglepetés is... A műsorvezető szólítja az első játékost. Kérdéscsoportokat kell teljesíteni: egy csomag egy témáról szól, 4 kérdést tartalmaz. Ha a játékos négyből három kérdésre helyesen válaszol, máris választhat egy nyereménytekercset. Ha több nyereményre vágyik, játszhat tovább. Újabb kérdéscsoport, újabb 3 helyes válasz a 4-ből – újabb húzás. A nyereményt addig halmozhatja, ameddig ő akarja: ha biztos a tudásában, és be akarja biztosítani helyét a győztesek trónján, ráadásul nem fél attól, hogy egyszer balszerencsés tekercset húz, egészen hosszan kaphatja a kérdéseket.

A játékos kiesik a játéknak ezen pontján a következő esetekben:

- nem tud valamelyik 4-es kérdéscsoportban 3 helyes választ adni
- olyan tekercset húz a nyereménykerékből, amely nem pénzt tartalmaz, és amely miatt távoznia kell
- egyenlőség miatt párbajoznia kell a bajnokkal, és alulmarad

Ha egy játékos kiesik, a műsorvezető egyszerűen szólítja a következőt, és a játék folytatódik/újra kezdődik. A nyereménykerék egy adáson belül nem kerül feltöltésre, mindig csak az egyes műsorok elején, így a várakozók jól láthatják, hogyan alakulnak esélyeik, mennyire éri meg kockáztatni, mik a megmaradt lehetőségek a keréken.

Minden epizód elején üresen áll a háttérben a bajnokok széke. Ide ülhet fel az a játékos, aki úgy érzi, kellő nagyságú összeget gyűjtött össze a játékban ahhoz, hogy esélye legyen a finálében játszani és nyerni – mert minden adásban csak egyvalaki nyerhet! Ha úgy dönt, nem kell tovább válaszolnia a kérdésekre, és egyéni rekordjával várhat arra a trónon, hogy lesz-e legyőzője, kihívója az aznapi játék további részében.

A bajnokok székében ülő játékost akkor lehet legyőzni, ha:

- valaki több pénzt gyűjt nála a normál játék alatt (ekkor automatikus a helycsere, ha az új rekorder nem akar tovább kockáztatni)
- valaki a kerékről pénz helyett „párbaj” tekercset húz, és egyetlen kérdéssel kiüti őt
- egy játékos pontosan akkora összeget ér el, mint a trónon ülő, ekkor mindenképpen párbajra kerül sor

A játék utolsó 5 percét csengő jelzi, és elindul egy visszaszámláló óra(Ez szintén a kijelzőn jelenik meg). A játék őrületes tempóba lendül, hiszen akire nem kerül sor, az már nem kap esélyt a játékra. Aki az 5. perc lejártakor a bajnokok székén ül, az aktuális játék győztese – de hogy nyertes is lesz-e, rajta áll, hiszen ekkor jön a műsor legfeszültebb része, a finálé.

A végjátékban a győztes összegyűjtött pénzét igyekszik véglegesen megszerezni, sőt, ennek tetejébe még egy tekintélyes bónuszt is kap: 1 millió forintot! A feladat: meghatározott idő alatt megválaszolni 21 db feleletválasztós kérdést – mindig a ROSSZ válasszal! Mivel mindenki ösztönösen a helyes választ akarja adni egy kérdésre, kemény küzdelem, hogy gondolkodás nélkül, viaskodva az órával 21 kérdést megválaszoljunk – rendre rosszul. Ha a játékos hibázik, a műsorvezető megállítja az órát, majd amikor ismét elindítja, a 21 kérdést az elején kezdi. Ez mindannyiszor megismétlődik, ahányszor a játékos ront. Cél: egymás után egyszerre kell elhangoznia a 21 rossz válasznak.

- Ha ez 180 másodperc lejárta előtt megtörténik, a győztes máris boldog nyertes, hiszen övé egy összegben a maga által gyűjtött pénz megfejelve az 1 milliós bónusszal.
- Ha a 180 másodperc a feladat teljesítése előtt lejár, a játékos az általa gyűjtött pénzösszeget elveszti – és innentől már csak a bónuszért játszik, persze kapott bónusza is másodpercenként egységgel fogy. Ugyanekkor automatikusan elindul a hitelszámláló. Értelemszerűen minél több pénzt meg kell tartania, ami kizárólag komoly koncentrációval érhető el, hiszen 100 extra másodperc alatt a maradék 1 millió másodpercenként 10 ezer forinttal fogy, és a 100. másodpercben 0-ra apad, nincs több próbálkozás! Az elvesztett összeget a rendszer kiküldi a banknak hitelbe való felvételre.
- Ha az extra idő alatt a bónusz összeg is elfogy, és a feladatot még mindig nem sikerült abszolválni, a győztes üres kézzel távozik. Ekkor a hitelszámlálón a teljes összeg kerül hitelbe.

A kérdések:

A kérdések hétköznapi jellegűek, történelem, popzene, természet és egyéb témában. A kérdéseknek az alábbi típusai fordulnak elő a játékban_

- tematikus csoportok: csoportonként 4 kérdés, mindegyik 2 felkínált válaszlehetőséggel, melyekből választani kell. 4-

ből 3-ra kell helyesen válaszolni pl. téma: krimi Melyik színész alakította Columbo hadnagyot? Michael Douglas Peter Falk

- időnként (teljesen véletlenszerűen) egy-egy tematikus kérdéscsoportot kiválthat egy játékos feladat, melynek helyes megfejtése automatikusan lehetőséget ad a következő tekercs kihúzására
- pl. Egy hatalmas fotó nagyobb puzzle darabjait kell megfigyelni mozgás közben, és 30 mp elteltével megmondani, ki van a képen, és helyes sorrendbe állítani az elemeket.
- párbaj kérdés: csak abban a helyzetben fordul elő, ha a bajnokok székéért harc folyik. Ilyenkor egy kérdés hangzik el felkínált válaszlehetőségek nélkül, a játékosok gombnyomással szerezhetnek jogot a válaszadásra, ha a jogosult helyesen válaszol, övé a trón, ha helytelenül, ellenfeléé.
- a végjáték kérdései: gyors, rövid kérdések, mindig a kérdés elején szerepel a két válaszlehetőség, melyekből a játékosnak gondolkodás nélkül a rosszat kell választania pl. Stendhal vagy Balzac írta A pármai kolostor című regényt? – és a rossz válasznak, tehát Balzac nevének kell elhangzania, ez kerül elfogadásra.

A nyereménykerék tételei:

A nyereményekkel kapcsolatban fontos információ, hogy valamennyi nyeremény bruttó összeg, tehát abból a hatályos adótörvényeknek megfelelően SZJA kerül levonásra. A kifizetést az MTVA átutalással rendezi a játékosok szerződésében foglaltak szerint.(A hitelszámláló automatikusan hozzászámolja az SZJA-t.)

Speciális tekercsek és játékhelyzetek:

Fekete Péter

Ha valaki ezt a tekercset húzza, elveszti teljes addig gyűjtött pénzösszegét. A tekercshez azonban tartozik egy plusz feladat, amit a játékosnak meg kell fejtenie. Ha nem tudja megfejteni, kiesik a játékból. Ha sikerrel megfejti, újabb tekercset húzhat, és az lesz a további játékban az alaptőkéje. (Az elvesztett összeg megjenik a hitelszámláló kijelzőjén. Az elért összeggel a számláló automatikusan törlődik.)

Kérem a következőt!

Ha valaki ezt a tekercset húzza, a legnagyobb pech éri: azonnal kiesik a játékból, a műsorvezető pedig szólítja a következő játékost.

Párbaj

Függetlenül megszerzett összegétől, a játékos azonnal párbajra kényszerül a regnáló bajnokkal szemben, ha ezt a tekercset húzza. A párbajban mindig a bajnok a „védett”, ami azt jelenti, hogy a kihívónak kell 10 mp-en belül válaszolnia egy kérdésre, amit mindkettőjükhöz intéz a műsorvezető. A bajnok gombnyomással elrabolhatja a válaszadás jogát, ha úgy gondolja, biztosan tudja a helyes választ. Ha a bajnok nem rabol, a kihívó pedig nem ad választ, vagy rossz választ ad 10 mp-en belül, a bajnok a trónon maradhat, kihívója pedig kiesik a játékból. Ha a bajnok megszerzi a válaszadás jogát, de rossz választ ad, helycsere következik a bajnoki székben: a kihívó elfoglalja a bajnok helyét, az pedig kiesik a játékból végleg. Győzelmet jelent a helyes válasz is. A kihívó ugyancsak szerezhet válaszadási elsőbbséget gombnyomással, ha nem akarja megkockáztatni, hogy a bajnok esetleg elveszi tőle azt. Ha a kihívó győz, de saját tőkéje alacsonyabb a bajnok által gyűjtötténél, automatikusan megörökli a nagyobb összeget.

Ugyanezek a szabályok vonatkoznak a pontegyenlőség esetén kialakuló párbajra is.

Az MTVA és a műsor szerkesztősége a műsor változtatásának jogát fenntartja! Amennyiben bármilyen körülmény miatt a producerek a szabályok megváltoztatását szükségesnek tartják,

azt függetlenül az alapvető műsorleírástól, végrehajtják, a megváltozott körülményekről a játék résztvevőit tájékoztatják. Vitás kérdésekben mindig a műsor producere dönt

A játék ideje alatt működő kijelző szerkezete és a rajta megjelenő ikonok: